

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT BERBASIS PBL
(*PROBLEM BASED LEARNING*) TERHADAP PENINGKATAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI DI MAN 1 MAJENE**



Oleh :

MUH ARIF NUZULKIPLI

NIM H0421505

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT BERBASIS PBL
(PROBLEM BASED LEARNING) TERHADAP PENINGKATAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI DI MAN 1 MAJENE**

**MUH ARIF NUZULKIPLI
NIM H0421505**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal: 28 November 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: Andi Rosman N, S.Si., M.Si.	(.....)
Pembimbing I	: Sutrisno, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	: Faizal Amir, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Hj. Andi Saddia, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Rasydah Nur Tuada, M.Pd.	(.....)

Majene, 28 November 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sulawesi Barat

Dekan,

Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP.19631231 199003 1 028

PERNYATAAN KEASLIHAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muh. Arif Nuzulkipli
NIM : H0421505
Program Studi : Pendidikan Fisika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diberikan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar Pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 24 November 2025

Yang membuat Pernyataan



Muh Arif Nuzulkipli

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muh Arif Nuzulkipli

NIM : H0421505

Program Studi : Pendidikan Fisika

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Universitas Sulawesi Barat "Hak Bebas Royalti Nonklusif" (*Non – exclusive Royalty – Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT BERBASIS PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI DI MAN 1 MAJENE**. Beserta instrumen yang ada (jika diperlukan). Universitas Sulawesi Barat berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolah dalam bentuk pengkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Majene,

Yang membuat Pernyataan



Muh. Arif Nuzulkipli

H0421505

ABSTRAK

MUH.ARIF NUZULKIPLI : Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Pbl (*Problem Based Learning*) Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI Di Man 1 Majene. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media pembelajaran kahoot berbasis PBL (*problem based learning*) terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas XI di MAN 1 Majene. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Tahap penelitian dimulai dengan tahapan persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran kahoot berbasis kahoot dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar peserta didik. Data dianalisis dengan menggunakan Uji Normality, Uji Homogeneity, uji Independent Sample t-Test dan Uji N.Gain melalui program SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada kondisi awal (*pretest*) baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol bernilai rata-rata 66 – 83 di kategori sedang, persentase 72,41% setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran kahoot berbasis pbl, minat belajar peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan kategori tinggi dengan nilai 102– 119 berada di kategori sangat tinggi dengan persentase 93,10% yang signifikan, sedangkan kelas kontrol menunjukkan nilai 86 – 101 di kategori tinggi, persentase 72,41% dan terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0.05.

ABSTRACT

MUH.ARIF NUZULKIPLI: The Effect of Kahoot Learning Media Based on Problem-Based Learning (PBL) on Increasing Learning Interest in Grade XI Students at MAN 1 Majene. **Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education. West Sulawesi University, 2025.**

The purpose of this study was to determine the significant effect of Kahoot learning media based on problem-based learning (PBL) on increasing learning interest in grade XI students at MAN 1 Majene. The type of research used was a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The research stage began with the preparation stage, the implementation stage, and the final stage. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class given treatment with Kahoot-based Kahoot learning media and the control class using conventional learning. The instrument used was a questionnaire on student learning interest. The data were analyzed using the Normality Test, Homogeneity Test, Independent Sample t-Test and N.Gain Test through the SPSS version 22 program. The results showed that the learning interest of students in the initial conditions (pretest) both the experimental class and the control class had an average value of 66 - 83 in the medium category, a percentage of 72.41% after being given treatment with PBL-based Kahoot learning media, the learning interest of students in the experimental class increased to a high category with a value of 102 - 119 in the very high category with a significant percentage of 93.10%, while the control class showed a value of 86 - 101 in the high category, a percentage of 72.41% and there was a significant difference between the learning interest of students in the experimental class and the control class after treatment, with a Sig. (2-tailed) value <0.05 .

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak positif yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama terkait dengan media pembelajaran. Seperti yang dijelaskan, media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Guru diharapkan untuk memiliki kreativitas dalam memilih media yang tepat agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemilihan media yang tepat juga memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Teknologi pembelajaran bisa diartikan sebagai suatu penerapan ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang mempunyai peran penting di kehidupan, sebab pendidikan merupakan tempat untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas peserta didik. Dalam meningkatkan mutu dunia pendidikan dapat dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi kedalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dijadikan sebagai sarana dalam menunjang proses pembelajaran. Kemajuan teknologi ini dapat berupa penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) mempelajari mata pelajaran fisika. Fisika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kehidupan sehari-hari. Fisika merupakan mata pelajaran yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dalam memecahkan masalah. Dalam mempelajari fisika, kita mengkaji berbagai teori, fakta, konsep, dan hukum-hukum yang menjelaskan fenomena alam.

Aplikasi kahoot merupakan aplikasi online dimana kuis yang berupa soal-soal tes yang akan dikembangkan dalam format permainan, dan pemberian point kepada peserta didik yang menjawab benar dan cepat (Wahyuni dan Sholichah, 2021, p. 123).

Kahoot merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan jauh dari rasa jenuh, baik bagi peserta didik maupun guru. Hal ini karena Kahoot mendorong gaya belajar yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam suasana kompetitif bersama teman-temannya terhadap materi yang sedang atau telah dipelajari (Ishak, Mat Nor, & Ahmad, 2017).

Dengan menggunakan aplikasi ini, proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan penuh tantangan (Sagala et al., 2021, p. 2). Tampilan soal dalam kahoot dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal. (Aima Zulfitri et al., 2022, p. 187).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MAN 1 Majene didapatkan hasil bahwa beberapa peserta didik kurang nyaman dikarenakan suasana kelas yang membosankan hingga sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini disebabkan karena suasana kelas pada proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang ribut ataupun kurang memerhatikan sehingga mengganggu konsentrasi atau kefokusannya peserta didik yang lainnya, dan keinginan untuk mengetahui mata pelajaran kurang dikarenakan tidak memiliki semangat dalam belajar. Sehingga keterlibatan juga dalam proses pembelajaran juga tidak tercapai dikarenakan peserta didik sudah tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti peserta didik kurang meminati proses pembelajaran yang sedang diajarkan oleh gurunya. Sehingga disimpulkan bahwa peserta didik kurang minat belajarnya. Terlihat juga bahwa pembelajaran yang dilaksanakan guru masih menggunakan ppt dan buku paket sebagai sumber belajar, serta dalam melakukan tes penugasan dilakukan secara manual melalui buku paket. Peneliti menemukan bahwasanya minat belajar peserta didik masih belum maksimal. Rendahnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari gejala-gejala seperti masih adanya peserta didik yang tidak mau mengeluarkan pendapat saat guru memberikan pertanyaan, kurangnya ketertarikan terhadap materi pembelajaran serta masih adanya peserta didik yang tidak mengerti dan memahami materi pelajaran yang diberikan guru.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran fisika di MAN 1 Majene, guru mengatakan bahwa ketika mengajar di dalam kelas terdapat

sebagian besar peserta didik masih kurang memperhatikan penjelasan dari guru ataupun pada saat guru memberikan latihan atau contoh soal. Selain itu dalam proses pembelajaran terlihat tidak adanya kegiatan yang menarik. Seperti saat guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi, peserta didik kurang antusias untuk menjawab, guru perlu bertanya secara berulang kali agar dapat memperoleh respon balik dari peserta didik.

Dari permasalahan yang di paparkan di atas, maka perlu diterapkan solusi berupa penerapan model pembelajaran yang lebih mengaktifkan peserta didik. Beberapa permasalahan yang dideskripsikan tersebut dapat diminimalkan dengan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana yang dapat membantu kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran kahoot. Strategi pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL) yang berbasis pada pemecahan masalah kontekstual, mendorong peserta didik untuk lebih aktif, dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

Salah satu penerapan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan penggunaan komputer maupun smartphone yaitu aplikasi kahoot. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah yang dimana peserta didik dituntut untuk mampu memecahkan masalah tersebut secara kooperatif. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran kelompok aktif, merumuskan masalah, dan mengidentifikasi perbedaan peserta didik serta mencari dan mempelajari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut. (Marwa, et al, 2023, p. 6762).

Model pembelajaran adalah suatu kerangka yang digunakan untuk merencanakan aktivitas pembelajaran, yang mendukung guru dalam mengembangkan ide, keterampilan, serta pola pikir peserta didik. Salah satu model yang efektif dalam hal ini adalah *Problem Based Learning* (PBL), yang menekankan penggunaan masalah nyata sebagai sarana untuk mengembangkan

keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial (Haryanti, et al. 2024, p. 1)

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dari peserta didik, karena dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* guru akan memberikan topik permasalahan kepada para peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih aktif untuk menemukan dan menentukan solusi dari permasalahan yang diberikan. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini akan lebih berfokus pada peserta didik sehingga guru hanya bertindak sebagai fasilitator untuk mengarahkan peserta didik.

Minat dapat diartikan sebagai penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar dirinya sendiri, apabila semakin kuat atau semakin dekat hubungannya maka semakin besar minatnya. Sedangkan belajar adalah proses dimana tingkah laku seseorang yang timbul atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Dengan demikian, yang dimaksud dengan minat belajar adalah rasa senang, tertarik, dan keinginan yang tinggi terhadap proses belajarnya yang dipandang dapat memberikan keuntungan dan kepuasan bagi dirinya (Bintari, 2019, p.23).

Menurut (Ramlah et al 2023, p. 1121) proses pembelajaran yang diselenggarakan secara formal, kemampuan sangat dibutuhkan oleh seorang guru sehingga dapat membuat peserta didik berminat dalam proses pembelajaran. Minat peserta didik merupakan faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya guru masih terkendala dalam proses mengajar di kelas dikarenakan kurang minatnya dari peserta didik terhadap pembelajaran sedang berlangsung yang mengakibatkan proses pencapaian tujuan pembelajaran menjadi terhambat, salah satu di MAN 1 Majene.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh (Anwar, M., et al., 2023, p. 177) tentang pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Pembelajaran Matematika Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta didik, penelitian oleh (Agustina dan koto., 2019, p. 87) tentang Minat dan Hasil Belajar Fisika peserta didik Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Peta Konsep Pada Konsep Suhu,

dan penelitian oleh (Simamora dan Sianipar., 2022, p. 9) tentang Mengupayakan Minat Belajar Fisika peserta didik dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Sedangkan peneliti ingin memadukan antara media pembelajaran kahoot dengan model pembelajaran problem based learning.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti mencoba mengangkat topik penelitian penggunaan media pembelajaran kahoot. Penerapan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar fisika peserta didik di MAN 1 Majene. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis PBL (*Problem Based Learning*) Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI Di MAN 1 Majene”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dirumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Minat belajar peserta didik masih tergolong rendah, pada saat proses belajar mengajar di kelas masih ada peserta didik yang kurang memerhatikan guru, baik pada saat guru memaparkan materi pada saat proses pembelajaran ataupun pada saat guru memberikan contoh soal.
2. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang interaktif.
3. Model pembelajaran yang diterapkan hanya berpusat pada guru.
4. Peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran yang diberikan.

C. Batasan Dan Rumusan Masalah

1. Batasan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis PBL (*Problem Based Learning*) Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI Di MAN 1 Majene.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran kahoot berbasis PBL (*problem based learning*) terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas XI di MAN 1 Majene ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media pembelajaran kahoot berbasis PBL (*problem based learning*) terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas XI di MAN 1 Majene.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka dapat diperoleh manfaat penelitian, sebagai berikut :

a. Bagi guru fisika

Manfaat penelitian bagi guru adalah agar guru dapat mengetahui media pembelajaran apa yang diminati para peserta didik. Sehingga memiliki minat untuk belajar fisika dan lebih mampu meningkatkan pemahaman dan pemecahan masalah terhadap konsep fisika.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah untuk lebih meningkatkan minat belajar fisika peserta didik.

c. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini untuk sekolah adalah menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di masa yang akan datang. Bukan hanya guru fisika tapi bisa di gunakan untuk semua guru.

d. Bagi peneliti.

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah bertambahnya pengetahuan, wawasan dan pengalaman. Karena sebagai seorang guru, penting untuk memiliki banyak pengetahuan dan pengalaman sehingga kedepannya dapat diterapkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Kahoot berbasis PBL memberikan peningkatan minat belajar peserta didik kelas XI di MAN 1 Majene. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan teknologi interaktif dan pendekatan berbasis masalah dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik XI di MAN 1 Majene.

B. Saran

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Kahoot berbasis PBL sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena suasananya yang interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran berbasis teknologi, seperti penyediaan fasilitas jaringan internet dan sss perangkat yang memadai agar pelaksanaan pembelajaran dengan media Kahoot dapat berjalan optimal.
3. Bagi peserta didik, disarankan untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran berbasis PBL, karena metode ini menuntut kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kemandirian belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini , A., Zubair, M., Hudori, A., & Ismail, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbasis game kahoot terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ppkn kelas x di sman 2 mataram. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 424-429.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 6(1), 135-137.
- Andira, P. A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (2022). Analisis minat siswa terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran ipa. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799-808.
- Dewi, A. C., Yahya, M., & Darmawang, D. (2022). Efektifitas model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah perencanaan pembelajaran kejuruan. *Jurnal Konsepsi*, 11(2), 373-379.
- El Wa'fa, A. R., Sulistyaningsih, D., & Haryanti, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Lesson Study in Teacher Education*, 3(2), 1-7.
- Falah, Bintari Nur, and Siti Fatimah.(2019)"Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik." *Euclid* 6.1,25-34.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar peserta didik. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70-79.
- Jaya, Indra. (2022). Penerapan Statistika untuk Penelitian Pendidikan. Prenadamedia Group.
- Kurniawan, W. (2022). Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*, 2(2), 116-127.
- Manurung, A. A., Sari, I. P., & Dachi, S. W. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Lembar Kerja Interaktif Pada Keterampilan Komunikasi Matematis Untuk Sekolah Dasar. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 5(1), 19-27.

- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Peserta didik. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 63-73.
- Marwa, M., Kresnadi, H., & Pranata, R. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD Mujahidin Pontianak. *Journal on Education*, 6(1), 6760-6769.
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran IPA pada sekolah dasar di era revolusi 4.0.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Kwangsan*, 8(2), 332460.
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-202.
- Puspaningrum, V. A., Zulvarina, P., & Herlambang, A. D. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X di SMKN 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X
- Rahmawati, I. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 55-61.
- Rama, A. D., Sahrina, A., & Wulandari, S. (2025). Penerapan Kahoot Pada Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Peserta didik Kelas X3 Sma Panjura. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 10(1), 83-98.
- Sapitri, U. E., Kurniawan, Y., & Sulistri, E. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X pada materi kalor. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 1(2), 64-66.
- Saputra, H. (2021). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3), 1-9.
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*, 3(1), 33-38.
- Sholichah, N. M. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 1(2). <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.273>.

- Sugiani, K. A. (2023). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik smk di buleleng. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 457-474.
- Sugiyono.(2023). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta.
- Wahyuni, F. T., & Sholichah, N. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Kelas XI Ma Mu'allimat Nu Kudus. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 1-8.
- Wati, A. K., & Muhsin, M. (2019). Pengaruh minat belajar, motivasi belajar, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 797-813